

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam ajaran agama Katolik, Pembaptisan adalah sakramen pertama dan mendasar dalam inisiasi Kristiani. Pembaptisan membebaskan penerimanya dari dosa asal serta semua dosa pribadi dan dari hukuman akibat dosa-dosa tersebut, dan membuat orang yang dibaptis itu mengambil bagian dalam kehidupan Tritunggal Allah melalui "rahmat yang menguduskan" (rahmat pembenaran yang mempersatukan pribadi yang bersangkutan dengan Kristus dan Gereja-Nya). Pembaptisan juga membuat penerimanya mengambil bagian dalam imamat Kristus dan merupakan landasan komuni (persekutuan) antar semua orang Kristiani.

Komuni dalam Misa Ekaristi Katolik adalah membagikan roti dan anggur yang telah dikonsekrasi (roti dan anggur diubah menjadi Tubuh dan Darah Kristus) kepada umat yang telah diperkenankan untuk menerimanya. Bagi anak-anak yang telah dibaptis, mereka diwajibkan untuk mengikuti pendampingan / pembelajaran untuk persiapan menyambut Komuni yang pertama kali (Komuni Pertama).

Komuni Pertama adalah istilah untuk penerimaan Komuni (roti dan anggur yang dikonsekrasi) yang pertama kalinya oleh seseorang yang telah dibaptis secara Katolik. Menurut peraturan Gereja Katolik, Komuni Pertama untuk anak-anak hanya boleh diterima oleh anak-anak yang telah mengerti apa artinya menyambut

(menerima) Komuni Kudus. Batasan usia anak-anak yang dianggap telah cukup mengerti adalah sekitar 9-10 tahun atau yang sudah kelas IV SD keatas. Oleh karena itu, agar anak-anak dapat mengerti dan mengimani perayaan Ekaristi, serta memiliki pemahaman akan apa yang akan disambutnya (Tubuh dan Darah Kristus) dibutuhkan pendampingan, pembinaan, dan pembelajaran sebagai persiapan untuk menyambut Komuni Pertama.

Karena belum adanya media pembelajaran berbasis multimedia untuk Komuni Pertama, dan juga untuk membantu anak-anak calon Komuni Pertama, penulis mendapatkan ide untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia yang berguna untuk membantu dan mendampingi anak-anak dalam persiapan menyambut Komuni Pertama. Aplikasi berbasis multimedia ini akan disajikan secara menarik dan interaktif untuk anak-anak. Dengan adanya media pembelajaran untuk persiapan Komuni Pertama, diharapkan dapat membantu anak-anak agar berantusias dan lebih intensif dalam mempelajari dan memahami arti Komuni, Tata perayaan Ekaristi, dan segala atribut dalam Gereja Katolik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu bagaimanakah membangun aplikasi pembelajaran untuk persiapan Komuni Pertama berbasis multimedia?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk membangun aplikasi ini dibatasi sebagai berikut :

1. Aplikasi ini ditujukan untuk anak-anak calon penerima Komuni Pertama yang berusia 9-10 tahun atau sudah diatas kelas IV SD.
2. Aplikasi ini memberikan materi pelajaran agama Katolik secara umum.
3. Aplikasi ini tidak mencakup wawasan di luar ajaran agama Katolik.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan adalah membangun aplikasi pembelajaran untuk persiapan Komuni Pertama berbasis multimedia.

1.5 Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah :

1. Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan dan mempelajari berbagai sumber referensi yang ada, seperti buku-buku dan artikel-artikel di internet yang mendukung dalam perancangan dan implementasi aplikasi yang dibuat.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Analisis

Analisis dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang sistem yang akan dikembangkan yang dituangkan dalam laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan Perangkat Lunak (design)

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektur perangkat lunak, deskripsi antarmuka dan deskripsi data. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Implementasi

Implementasi merupakan lanjutan dari bagian perancangan. Implementasi atau proses penulisan program ini yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman.

d. Pengujian

Pengujian terhadap perangkat lunak atau sistem yang dibuat ini dilakukan dengan menggunakan 2 metode, yaitu :

1. Pengujian Fungsionalitas

Pengujian dilakukan oleh pembuat sistem. Hasil dari pengujian sistem ini didokumentasikan dengan pembuatan Perencanaan, Deskripsi, dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

2. Pengujian sistem oleh responden

Pengujian ini dilakukan dengan menyebarkan kuisioner.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Penulisan laporan akhir ini akan dibagi menjadi enam bab, yaitu :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan laporan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan menjabarkan beberapa studi yang sudah terlebih dahulu dilakukan sebelum pembangunan aplikasi pembelajaran untuk persiapan Komuni Pertama.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan pembangunan aplikasi meliputi referensi tentang data dan informasi yang mendukung pelajaran Komuni Pertama dan mengenai *Adobe Flash*.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis dan perancangan aplikasi perangkat lunak yang akan dibuat.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini memberikan gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap sistem.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.